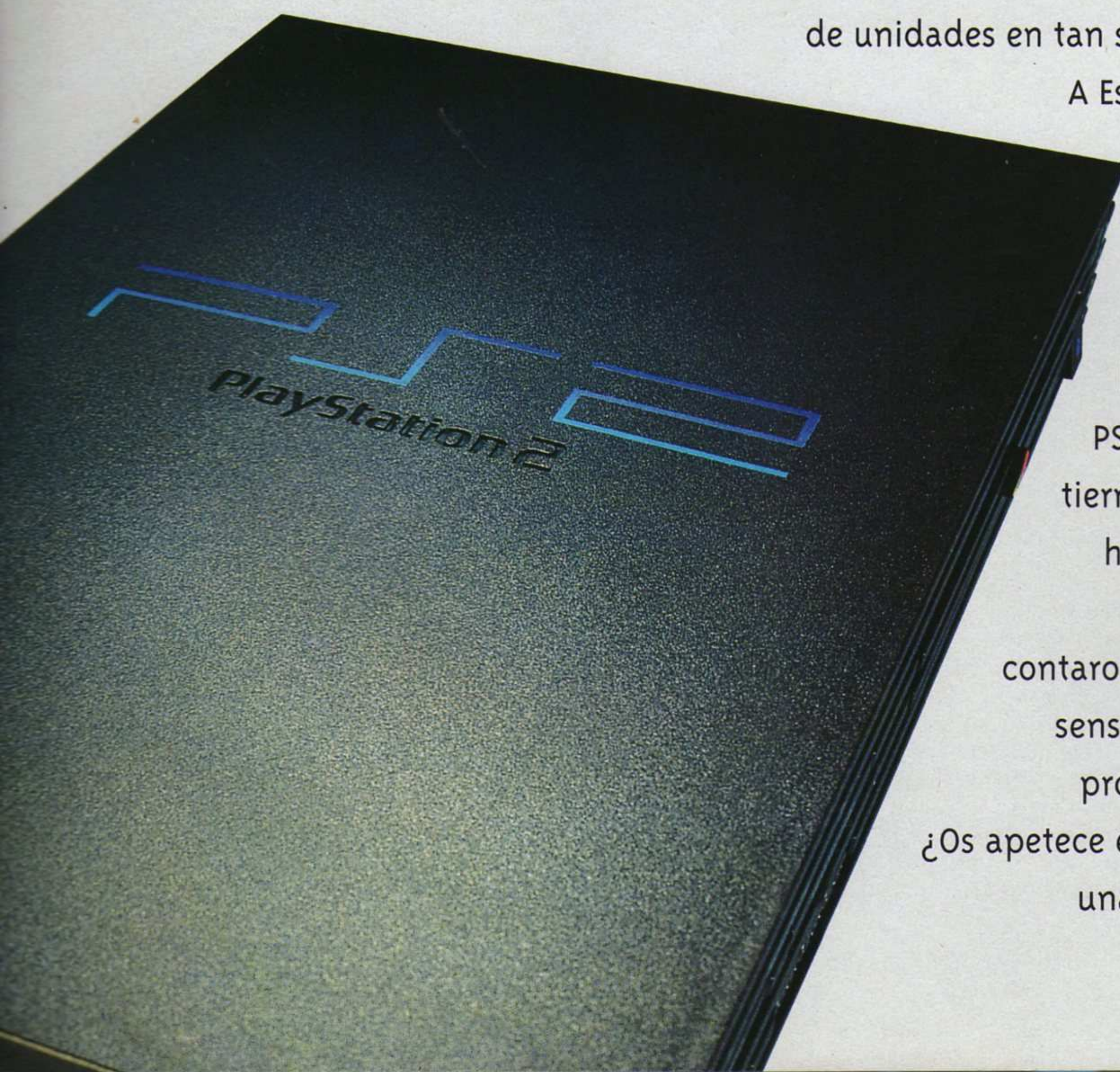
PS2



HACIA UNA NUEVA DIMENSIÓN

Cinco años después de lanzar al mercado la consola más exitosa de todos los tiempos, Sony vuelve a situarse en la vanguardia tecnológica editando una máquina que enlaza directamente con el futuro de los videojuegos: PlayStation 2. La nueva consola ya está a la venta en Japón y allí, como era de esperar, ha batido todos los records, vendiéndose casi un millón de unidades en tan sólo un fin de semana.

A España no llegará hasta octubre o noviembre, pero, tal y como os prometimos, justo 24 horas después de que PS2 saliera a la venta en tierras niponas nos hemos hecho con una de estas maravillas para poder contaros de primera mano las sensaciones que nos van a proporcionar sus juegos. ¿Os apetece entrar con nosotros en una nueva dimensión...?



EL LANZAMIENTO EN JAPÓN

RECORD: UN MILLÓN DE CONSOLAS EN DOS DÍAS





El 4 de marzo se convirtió en un día señalado para todo Japón desde que se anunció la salida al mercado de PS2 para esa fecha. Desde la noche anterior ya había colas de miles de personas que rodeaban los edificios cercanos y que incluso obligaron a la policía a controlar las calles para evitar problemas.

Pero la gente prefirió dormir en el suelo antes que quedarse sin su PS2, y los hubo incluso que decidieron llevarse sus otras consolas para pasar mejor las horas mientras se frotaban las manos ante la nueva maravilla que les aguardaba en los estantes.

Aunque la hora normal de apertura de los establecimientos es las 7 de la mañana, muchas tiendas prefirieron abrir desde las 5 para atender la descomunal avalancha a la que iban a tener que enfrentarse.

Finalmente, se dio el pistoletazo de salida y comenzó la locura. En el primer fin de semana se vendieron casi un millón de consolas a un precio de 39.800 yens (unas 62.000 ptas.), 600.000 de las cuales se vendieron en las tiendas y 380.000 a través de la página web de PlayStation. Con estos datos a sus espaldas, no es de extrañar que Sony espere que para comienzos de abril un millón y medio de japoneses dispongan ya de su PS2.

Pero las cifras de infarto no acaban ahí: los juegos vendidos durante la primera semana ascendieron a 1.300.000, y además se multiplicaron por 4 las ventas de películas en DVD.

Ante tal demanda, posiblemente Sony estará dedicada en exclusiva a la fabricación de consolas para el mercado japonés, por lo que, a pesar de que han corrido rumores de que PS2 podría ser lanzada en Europa el día 29 de septiembre (justo 5 años después del lanzamiento de PlayStation), todo parece indicar que la consola no llegará a España al menos hasta finales de octubre.





1 Colas como ésta fueron habituales en el barrio de Akihabara durante el día del lanzamiento de PS2.
2 Estos japoneses festejaban así el la adquisición de su preciada consola después de la larga noche de insomnio.
3 A algunos no les supuso ningún problema transportar televisores y consolas desde sus casas con tal de soportar mejor las largas horas de espera.
4 Estas japonesas aguantaron la noche con paciencia y mucho sentido del humor.
5 Éste era el ansiado objeto de deseo de cuantos se arremolinaban frente a los escaparates esperando que se abrieran las tiendas.
6 Provistos de mantas y sacos de dormir, miles de japoneses durmieron esa noche en las calles de Tokio para ser los primeros en conseguir la nueva consola de Sony.





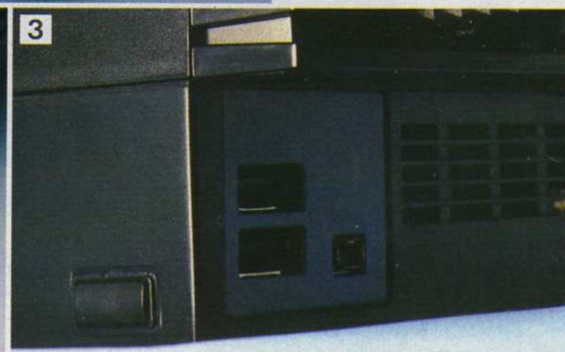
ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE PS2

- **DIMENSIONES:** 301 mm (largo) x 178 mm (ancho) X 78 mm (alto)
- **PESO:** 2´1 Kg
- **MULTIMEDIA:** PlayStation 2 DVD ROM x4
  PlayStation CD ROM x24
  DVD-Video
  Audio CD
- **CPU:** 128 bit "Emotion engine"
  Reloj: 294´912 Mhz
  Memoria ppal.: 32MB Direct DRAM
- **GRÁFICOS:** "Graphic Synthesizer"
  Reloj: 147´456 Mhz
  Caché de la memoria RAM: 4 MB
- **SONIDO:** SPU2
  Número de voces: 48 canales además del software
  Memoria del sonido: 2 MB
- Ancho de banda de la memoria: 3´2 Gigabytes por segundo
- Transformación geométrica en vídeo 3d: 66 millones de polígonos por segundo (sin texturas ni efectos)
- Descompresor de imágenes: MPEG
- Ancho de banda de memoria gráfica: 48 gigabytes por segundo
- Máximo número de polígonos en pantalla: 70 millones
- **CORRECCIONES GRÁFICAS:** Mip mapping
  Anti-aliasing
  Filtro bilineal
  Corrección de texturas
  Z-buffering



1 La bandeja del DVD es extraíble. En uno de los laterales tiene una solapa para poder colocar el disco y que no se caiga si decidimos colocar la consola de pie.
2 Justo encima de los dos puertos para los pads de control están las dos entradas para las nuevas tarjetas de memoria de 8 MB, que ahora son de color negro.
3 En la parte inferior izquierda del frontal de la consola hay dos puertos USB (como tienen los PC's) para la conexión de nuevos periféricos y, lo que más alucinados nos ha dejado: una entrada para DVCAM.
4 El Dual Shock 2 es idéntico al anterior, pero sólo en apariencia, ya que ahora todos los botones (salvo Select y Start) son analógicos. Así se pueden captar las diferencias de presión al pulsarlos.



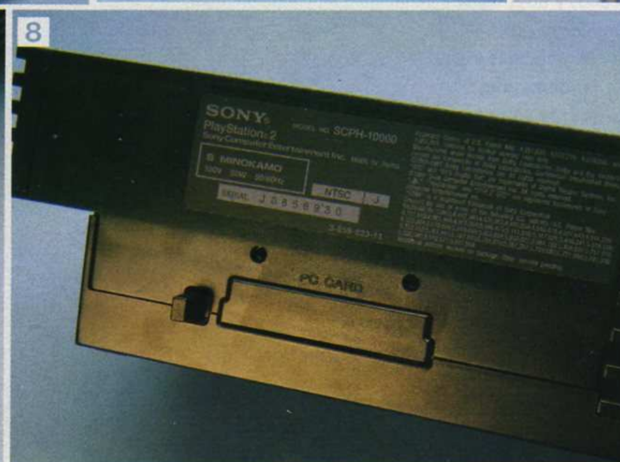












5 La nueva tarjeta tiene 8 MB de capacidad, aprovecha mejor el espacio al salvar las partidas (ya no lo hace por bloques) y es mucho más rápida guardando la información.
6 En esta foto podéis ver el interruptor que enciende y apaga la alimentación y la toma del cable de corriente. La ranura de la derecha es para el cable de vídeo, y la de la izquierda, una salida digital para conectar un Minidisk.
7 Esta no tiene más misterio: es una de las dos ranuras donde se conectan los Dual Shock 2.
8 Esta conexión llamada PC CARD (que incorporan los ordenadores portátiles) es la clave para la futura expansión de PS2. En ella se puede conectar casi cualquier periférico, como un módem, una salida de infrarrojos para un mando a distancia, un disco duro...

EL DVD: SONY SE SUMA A UN FORMATO "DE PELÍCULA"



Como sabéis, el formato elegido para el soporte de los juegos en PS 2 es el DVD. Esto, en la práctica, representará un buen número de ventajas, como la superior capacidad de almacenamiento de memoria con respecto a cualquier otro formato visto hasta la fecha en una consola (un DVD puede almacenar hasta 17 Gigas de información).

Además, el lector de DVD de PS2 puede hacer cinco cosas distintas: Leer los juegos para PS2 en formato DVD-ROM a una velocidad de 4x; leer los juegos para la nueva consola que vengan en CD-ROM a una velocidad 24x; leer los juegos de la anterior PlayStation, que como ya sabéis utilizan como soporte el CD-ROM; reproducir películas de vídeo en formato DVD y, por último, reproducir CD's de música.

Seguro que muchos de vosotros os preguntáis si al introducir un juego de la PlayStation normal en PS2 notaremos algunas mejoras, pero la respuesta es que no. Los juegos funcionan exactamente igual que en la consola original, aunque evidentemente ha sido todo un acierto por parte de Sony incluir esta compatibilidad. Así vamos a poder seguir disfrutando de las grandes joyas de PlayStation sin necesidad de tener ambas consolas ocupando espacio.

Pero sin duda la característica más importante de este nuevo formato es que la consola también está capacitada para reproducir DVD-Vídeo, el formato para ver películas con calidad digital que en poco tiempo se convertirá en un estándar.

La elección por parte de Sony del DVD como formato para PS 2 abre todo un universo de posibilidades en el campo de la reproducción multimedia interactiva, del cual nos beneficiaremos todos en cuanto la consola aparezca en nuestro país.

	PLAYSTATION	PS2
Velocidad del procesador	33.86MHz	300MHz (294.912 para ser exactos)
Generación de polígonos texturados	360,000 polígonos por segundo	20 millones de polígonos por segundo
Memoria Ram	2MB	32MB
Vídeo	1MB	4 MB
Sonido	512kb.	2 MB

CON PS2 VAMOS A PODER...

- ...disfrutar con juegos mucho más completos gracias a la mayor capacidad de los DVDs.
- ...guardar las partidas en tarjetas de memoria de 8 Mb.
- ...jugar con pads de control completamente analógicos y dotados de increíbles posibilidades.
- ...jugar con todos los juegos (presentes, pasados y futuros) de PlayStation.
- ...conectar los periféricos oficiales de PlayStation, como tarjetas de memoria y mandos.
- ...ver películas en formato DVD y escuchar CDs de música.

Y EN UN FUTURO NO MUY LEJANO...

- ...conectarnos a Internet a través de un módem.
- ...mediante un disco duro, bajar y almacenar información de todo tipo.
- ...jugar en tiempo real simultáneamente con otros usuarios a títulos tan esperados como «Final Fantasy XI».
- ...participar en partidas multijugador gracias a un nuevo Multitap que está en estos momentos en desarrollo.
- ...disfrutar de un enorme catálogo de juegos. Ahora mismo hay más de 250 títulos en desarrollo a manos de las mejores compañías del mercado.

¿QUÉ PASA CON INTERNET?

Sony ha anunciado su intención de hacer que PS2 se convierta en una plataforma para el intercambio de contenido digital por Internet a partir de 2001. Esto significa que, además de poder jugar en tiempo real con usuarios de todo el mundo («Final Fantasy XI» es uno de los primeros juegos que incorporará esta característica), los poseedores de la nueva consola podrán descargar información de Internet (música, imágenes, nuevos niveles, etc...) a un disco duro que Sony parece estar desarrollando.

Lo primero que se pondrá a la venta, además del módem, es un módulo de expansión a modo de adaptador de red que se conectará a la consola a través del bus PC Card. Al parecer, la nueva tarjeta de memoria de 8 MB. jugará también un papel importante a la hora de garantizar una seguridad al usuario mientras utiliza Internet, al incorporar un sistema de identificación y encriptación de datos denominado "Magic Gate", aunque todavía no se sabe con exactitud cómo funcionará.

Como veis, sólo se conocen algunos detalles de lo que Sony está planeando para darle una nueva dimensión al juego, pero seguro que, viniendo de quien vienen, los resultados nos asombrarán.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

EL MITO LLEGA A LA NUEVA GENERACIÓN







Al contrario de lo que pudiéramos pensar en principio, «Tekken Tag Tournament» no será la cuarta parte de la saga. En lugar de eso, se trata de una versión "extra" de la tercera parte, con algunos nuevos personajes, nuevos movimientos, y por supuesto, todo el potencial que ofrece PlayStation 2, y que está siendo trasladado directamente desde la recreativa que precede al juego.

El origen de la "coletilla" en el título se encuentra en el gran cambio que, en el plano jugable, será introducido entre «Tekken 3» y «Tekken Tag Tournament». Ahora será posible seleccionar a dos luchadores para los combates y, mediante la utilización de un botón habilitado para ello, se podrá seleccionar cualquiera de ellos en el momento en que lo deseemos (o lo necesitemos).

Esto, además, abrirá nuevas posibilidades hasta ahora insólitas, como dejar en un segundo plano al personaje que esté en peores condiciones para que recupere energía, o realizar un movimiento especial llamado "Tag Throw", que consistirá en lanzar al oponente al otro lado del escenario, donde nuestro segundo personaje le recibirá con un buen golpe.

La evolución gráfica que está experimentando el juego es evidente, dándonos una idea a base de espectacularidad a raudales de lo que puede dar de sí con el tiempo el hardware de PlayStation 2. Y es que la primera impresión que causa el diseño, el tamaño, y en general la calidad de los luchadores es absolutamente sobrecogedora.

Pero no olvidemos darle la importancia debida a la jugabilidad, un punto que desde la primera entrega siempre ha caracterizado a esta saga, y que lo ha convertido en uno de los juegos de lucha más divertidos y completos de la historia.





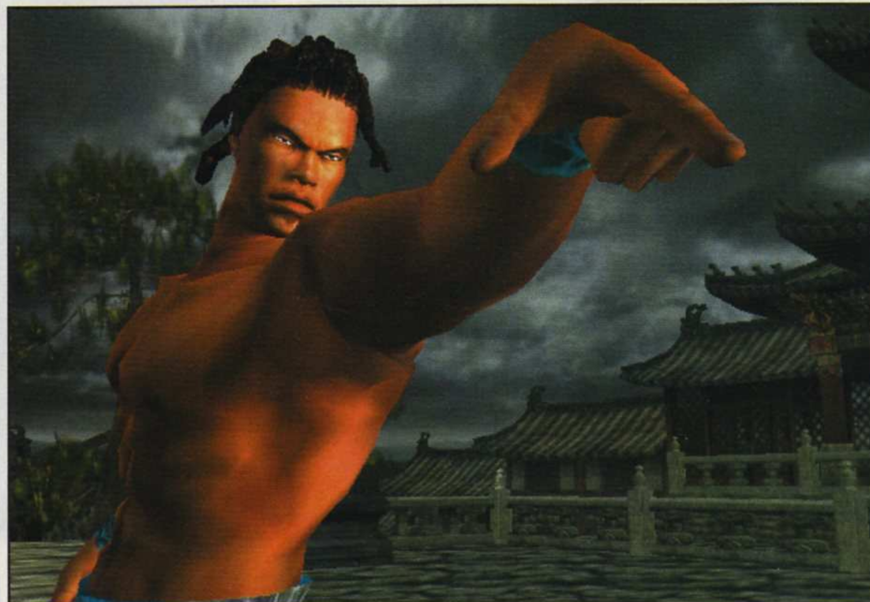


Namco introducirá los combates por equipos en una de las grandes sagas de la lucha.





En el plano de la jugabilidad, no habrá cambios revolucionarios en «Tekken Tag Tournament». El sistema de control será muy similar al de siempre, muy intuitivo al utilizar un botón para cada extremidad, y a la vez con un gran abanico de posibilidades de movimientos.



La magnífica suavidad de las texturas utilizadas en los personajes impresiona desde el primer momento. No se aprecian fallos de "clipping" en las articulaciones y la fusión de las extremidades se muestra perfecta. Además, los luchadores se mueven a toda velocidad aunque estén a 15 centímetros de la cámara, como en este caso.



Nos fijemos en lo que nos fijemos, encontraremos una enorme cantidad de detalles gráficos de los que diferencian a nivel técnico a un buen juego de una obra maestra. Observad por ejemplo la conocida chaqueta de Paul, con la famosa calavera, o los pliegues de la tela del traje de cualquier luchador, y entenderéis a lo que nos estamos refiriendo.









El "Emotion Engine", bautizado así por Sony por su presunta capacidad para transmitir emociones al jugador, comienza a dar sus frutos en «Tekken Tag Tournament». Y es que el realismo del rostro y las expresiones de los luchadores es genial.

\\\\RIDGE RACER V////

LA VELOCIDAD DEL FUTURO SEGÚN NAMCO

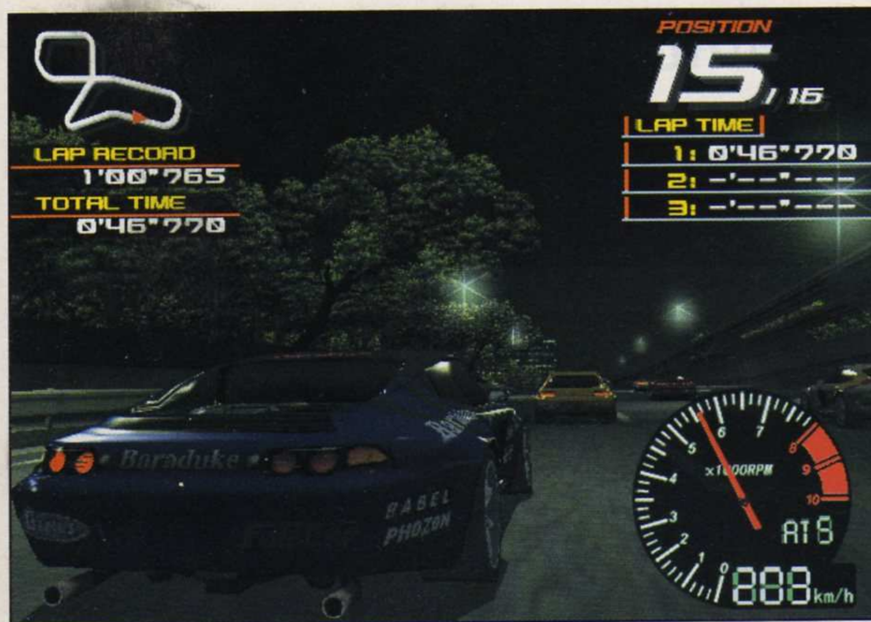
«Ridge Racer V» se ha convertido en el líder de ventas de los lanzamientos iniciales para PlayStation 2.

La culminación de la saga de velocidad de Namco pasa por ser el juego más potente, técnicamente hablando, de esta primera hornada, sobre todo por una impresionante sensación de velocidad y un increíble grado de detalle alcanzado tanto en vehículos como en circuitos, con especial atención a los reflejos sobre la carrocería de los coches.

Además, la potencia de la nueva consola ha permitido un apartado sonoro que se aleja de todo lo que hemos probado hasta ahora, explotando los canales de sonido para recrear a la perfección los motores de nuestros vehículos y ofrecer una banda sonora de auténtico lujo.

Por lo demás, la jugabilidad y el estilo arcade que han caracterizado la serie estarán presentes en el primer trabajo de los creadores de «Pac-Man» para la recién estrenada consola de Sony













Algunos escenarios son versiones remodeladas de los circuitos de «RR Type 4», aunque con una calidad muy superior.



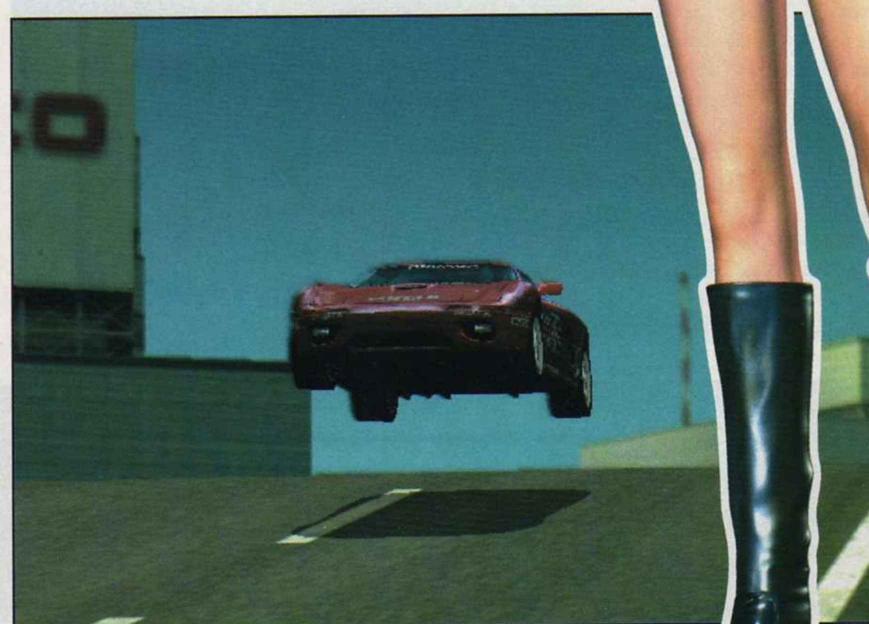


Pese a la reducción del horizonte, la velocidad de los vehículos y el impresionante nivel de detalle de los escenarios se mantendrán intactos en el modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.

El juego pondrá a nuestra disposición los modelos más veloces de las escuderías que compiten por el campeonato de Ridge Racer.











ONIMUSHA

TERROR EN EL MEDIEVO JAPONÉS

Originalmente diseñado para la actual PlayStation, «Onimusha» será el primer representante del "Survival Horror" que llegue a PS2. El juego de Capcom mantendrá el mismo sistema que la saga «Resident Evil», incluídos los escenarios prerrenderizados, aunque contará con la peculiaridad de que los vídeos que aparezcan serán gestionados por el motor del juego en tiempo real, mostrando una calidad impresionante. El argumento nos situará en el Japón medieval, en la era Sengoku, momento en que el samurai protagonista deberá enfrentarse a una horda de demonios que han tomado un castillo para rescatar a una princesa. Aunque se tratará de una aventura de terror en toda regla, se está poniendo especial atención a la hora de recrear los combates cuerpo a cuerpo, donde el repertorio de golpes y movimientos disponibles nada tendrá que envidiar al de los mejores juegos de lucha.

Aunque no parece explotar a tope las capacidades técnicas de la consola, «Onimusha» es uno de los grandes títulos de PS 2.



Las escenas de combate, además de cobrar un papel mucho más importante de lo acostumbrado en un "survival horror", resultarán muy espectaculares, ya que la mayor parte de los casos serán enfrentamientos cuerpo a cuerpo con nuestra katana. En ellos dispondremos de un reportorio de movimientos similar al de los juegos de lucha.





El juego estará protagonizado por personajes 3D en un entorno prerrenderizado.















DEAD OR ALIVE 2

LUCHA EN ESTADO PURO

Según uno de los desarrolladores de la compañía, Tecmo comenzó a programar la segunda parte de «Dead or Alive» para PlayStation 2 desde cero, sin usar como base el anterior, pero asegurándose de mantener el mismo sistema de juego que le hizo famoso. Y desde luego sus esfuerzos no van a resultar en vano.

El juego será, en esencia, el mismo que el que también se está programando para Dreamcast, con los mismos modos de juego, entre los que destaca el Tag mode para equipos de dos contra dos con la posibilidad de alternar los personajes en cualquier momento.

El sistema jugable será, por supuesto, sumamente eficaz y sencillo, y ello pese a que ahora contará con más posibilidades que nunca gracias al gran tamaño de los escenarios, que dispondrán de varias alturas (se podrán efectuar movimientos para lanzar al oponente a planos inferiores).

Pero será a nivel técnico donde se apreciarán algunas diferencias con respecto a la versión de Dreamcast. Al exhaustivo nivel de detalle en personajes y escenarios se le añadirá todo un catálogo de efectos de luz y una enorme resolución que le introducirán en una dinámica de gran esplendor gráfico.

Junto a «Tekken Tag», éste será el gran baluarte de la lucha en PS 2







Las chicas demostrarán con creces que de sexo débil, nada de nada.







Las caras de los luchadores, sus trajes, o la exuberante calidad de los escenarios no serán fruto de la casualidad; la gente de Temco está llevando a cabo una gran labor con este juego.









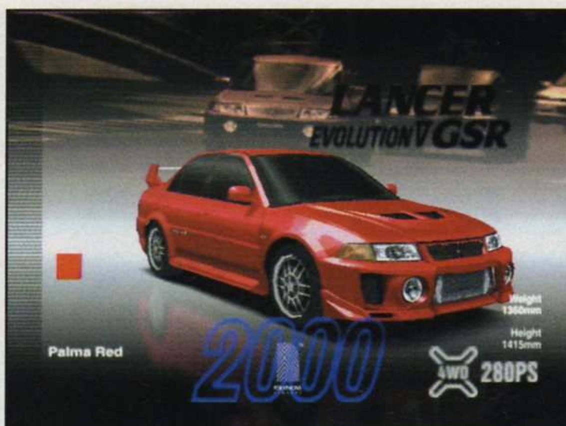
GRAN TURISMO 2000

LA ACTUALIZACIÓN DE UN TÍTULO GENIAL

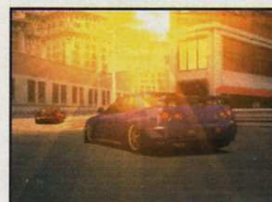
Desde luego, el lanzamiento de una nueva consola de Sony se podría considerar incompleto sin el anuncio de la aparición de una nueva entrega del mejor y más realista simulador de conducción que ha aparecido a lo largo de la historia de los videojuegos. Aunque este título se presenta como una versión mejorada del «Gran Turismo 2» de PlayStation, la compañía ha dejado claro que no se tratará de una simple conversión y añadirá un buen puñado de interesantes novedades. Eso sí, contará con un control muy parecido al habitual, tan realista como siempre, pero un poco suavizado para facilitar la jugabilidad.

El impresionante elenco de coches reales volverá a ser el gran atractivo de este juego, pero éstos contarán con una apariencia aún más impactante gracias a las texturas en alta resolución. Más aún destacarán los preciosistas efectos de luz que provocarán las asombrosas puestas de sol, las sombras y reflejos en tiempo real y la total solidez de los polígonos.

Además, este espléndido simulador se beneficiará de las características analógicas del nuevo Dual Shock 2, que nos permitirán acelerar y frenar los vehículos con más o menos intensidad en función de la fuerza con que presionemos los botones del pad, aumentando así el realismo. Sin duda uno de los más esperados.











Desde que aparecieron las primeras imágenes de este juego en la red de redes, la expectación creada como consecuencia de su excepcional calidad ha ido en aumento constante.









WORLD SOCCER 2000

GOLES DE 128 BITS

Con una serie tan prestigiosa como los «International Superstar Soccer» a sus espaldas, Konami parece la compañía indicada para inaugurar el catálogo deportivo de PlayStation 2.

El primer simulador de fútbol que veremos en los 128 bits de Sony contará con el mismo estilo y asombrosa jugabilidad de los simuladores anteriores de esta compañía, aunque con un apartado gráfico a la altura de la nueva máquina, que pondrá especial atención a la hora de recrear jugadores y campos de juego según las condiciones climatológicas.

Sólo hace falta echar un vistazo a las primeras pantallas de «World Soccer 2000» para darse cuenta del detalle con que se están plasmando los movimientos de cada jugador -y eso sin poder mostraros las animaciones completas-, lo que, unido a la facilidad de control y ajustado nivel de dificultad que ya mostraban los anteriores títulos de la serie, dará como resultado uno de los simuladores más revolucionarios de esta primera generación de juegos para PlayStation 2.

Las mejores selecciones nacionales del mundo (de momento nadie ha hablado de clubs) se darán cita en un lanzamiento que ya ha levantado cierto revuelo por tierras niponas.

De todos modos, el deporte rey no llegará hasta los hogares de los afortunados poseedores de PS2 hasta los primeros meses de verano.



Incluso miradas y gestos se podrán apreciar en los rostros de los jugadores, provocando en el juego el aspecto más realista que jamás hemos visto en un simulador de fútbol. Siempre con un control y una jugabilidad que se mantendrán intactos respecto a los anteriores «ISS».





El juego contará con las mismas opciones configurables de la serie.













El increíble nivel de detalle alcanzado en el apartado gráfico se puede apreciar en los movimientos de los jugadores.



Las celebraciones de los goles y la repetición de las jugadas más interesantes, también estarán a la altura de la nueva consola.

STREET FIGHTER EX3

EL CLÁSICO ADQUIERE UNA NUEVA DIMENSIÓN

Capcom no se ha complicado la vida y ha preferido pisar sobre seguro al realizar la tercera entrega de la versión poligonal de «Street Fighter». En ella nos encontraremos con 17 luchadores de caras conocidas, como Ken, Blanka o Skullomania. La gran novedad del juego llegará en los combates para 4 luchadores al mismo tiempo, en los que la espectacularidad de los efectos gráficos y el altísimo ritmo de juego elevarán la diversión de este clásico hasta límites insospechados.

El habitual catálogo de modos de juego permanecerá intacto, con posibilidades para 1 ó 2 jugadores . «SF Ex 3» ha sido (el juego ya está en Japón) la primera aproximación de PS 2 al género de la lucha en 3D. Aunque sus futuros rivales prometen llegar aún más lejos.









El motor de PS2 permite a la cámara realizar todo tipo de virguerías en la ejecución de llaves y magias, sin duda los momentos más espectaculares del juego.



Los clásicos personajes de la saga de lucha más importante de la historia combatirán ahora dentro de un impresionante entorno poligonal.





JUEGOS YA DISPONIBLES EN JAPÓN

TÍTULO	COMPAÑÍA	GÉNERO
RIDGE RACER V	Namco	Velocidad
KESSEN	Koei	Estrategia
STREET FIGHTER EX3	Capcom	Lucha
ETERNAL RING	From Software	RPG
STEPPING SELECTION	Jaleco	Musical
DRUMMANIA	Konami	Musical
A-RESHA DE GO 6	Art Dink	Simulador de trenes
KAKINOKI SHOGI IV	ASCII	Puzzle
MAHJONG TAIKA III	Koei	Puzzle
MORITA SHOGI	Yuki-Enterprise	Puzzle

KESSEN

LA ESTRATEGIA DE LOS SAMURAIS

No resulta extraño que uno de los títulos que ha acompañado al lanzamiento japonés de PS2 haya sido un juego de estrategia tan especial como «Kessen». Sobre todo si tenemos en cuenta el interés de los desarrolladores por aprovechar el ingente potencial de la nueva consola para llevar a buen puerto ideas innovadoras. Programado por Koei, «Kessen» nos sitúa en el Japón de los samurai, donde grandes ejércitos se enfrentan por el control de los diversos territorios. La posibilidad de contemplar en movimiento a cientos de soldados con ropajes y armas de la época en impactantes escenas cinemáticas a medida que vamos dando órdenes a nuestras tropas es todo un lujo que se ha hecho posible gracias a la enorme potencia gráfica de PS2.









El juego alternará el mapa desde el que asignamos las órdenes con las impresionantes escenas cinemáticas.





PRÓXIMOS LANZAMIENTOS PREVISTOS

- FINAL FANTASY X Y XI
- GRADIUS III Y IV
- BUST A MOVE 3
- METAL GEAR II
- ODDWORLD: MUNCH´S ODYSEE
- FIFA 2001
- RESIDENT EVIL
- THE BOUNCER
- GOLF PARADISE
- BLOODY ROAR III
- THE NEXT TOMB RAIDER
- POWERSTONE 2
- NEW COOL BOARDERS
- NINJA GAIDEN
- FANTAVISION
- POPOLOCROIS III
- PRIMAL IMAGE
- ALL STAR PRO BASEBALL
- DRIVING EMOTION TYPE S
- EVERGRACE
- UNISON
- ARMORED CORE 2
- ALL STAR PRO WRESTLING
- DARK CLOUD
- DYNASTY WARRIORS 2
- SNOWBOARD SUPER X
- THE WORLD IS NOT ENOUGH
- VIRTUAL OCEAN
- X-FIRE
- JADE COCOON 2
- BOMBERMAN 2001


PS2
PlayStation 2
namco
PlayStation 2
SONY
SELECT
START
ANALOG
8MB
MEMORY CARD